**Apresentação**

• Apresentação

• Linguagens de programação

• Alto e baixo nível

• Linguagem compilada e interpretada

• Tipagem de dados

**C#**

• Por que utilizar C#?

• C# como primeira linguagem

• Código gerenciado

**Frameworks**

• Frameworks

• .NET Framework

• .NET Core

• .NET Standard

• .NET 5

• Runtime e SDK

• LTS

**IDE**

• Instalação

• Visual Studio e Visual Studio Code

• Tipos de projeto

• Debug

**Linguagem de Programação com C#**

• Escopo de um programa

• Namespaces

• Using

• Variáveis

• Constantes

• Palavras reservadas

• Comentários

• Tipos primitivos

• System

• Byte

• Números inteiros

• Números reais

• Boolean

• Char

• String

• Var

• Object

• Arrays

• Nullable Types

• Valores padrões

• Conversão implícita

• Conversão explícita

• Parse

• Convert

• Convertendo tipos

• Operadores aritméticos

• Operadores de atribuição

• Operadores de comparação

• Utilizando operadores

• Operadores lógicos

• Operador condicional: IF

• Utilizando IF

• Estrutura condicional: Switch

• Laços de repetição: For

• Laços de repetição: Foreach

• Laços de repetição: While

• Laços de repetição: Do/While

• Métodos e funções

• Métodos e funções: Prática

• Value Types e Reference Types

• Value Types e Reference Types: Prática

• Structs

• Structs: Prática

• Enums

**Strings**

• Guids

• Interpolação de strings

• Comparação de strings

• StartsWith/EndsWith

• Equals

• Índices

• Métodos adicionais

• Manipulando strings

• StringBuilder

**Datas**

• Iniciando com datas

• Obtendo valores da data

• Formatando datas

• Padrões de formatação

• Adicionando valores

• Comparando datas

• CultureInfo

• Timezone

• Timespan

**Moedas**

• Tipo para moedas

• Formatando moedas

• Math

**Exceptions**

• Exceptions

• Try/Catch

• Tratando erros

• Disparando exceções

• Custom Exceptions

• Finally

• Revisão

**Mão na massa: Criando uma calculadora**

• Iniciando o projeto

• Soma

• Utilizando funções

• Subtração

• Divisão

• Multiplicação

• Menu da aplicação

• Chamando as funções

• Saindo da aplicação

**Mão na massa: Editor de Textos**

• Iniciando o projeto

• Iteração e caractere de escape

• Do/While na prática

• StreamWriter

• Salvando o arquivo

• Abrindo arquivos